

JOGO ANIMAL COMBATE

(para impressão)

Angélica Massarolli
Alessandra Regina Butnariu
Bruno Felipe Camera
Isabella Calvo
(Orgs.)



Manual Didático

Jogo Animal Combate

Angélica Massarolli

Alessandra Regina Butnariu

Bruno Felipe Camera

Isabella Calvo

(Orgs.)

COORDENAÇÃO / ORGANIZAÇÃO

Angélica Massarolli
Alessandra Regina Butnariu
Bruno Felipe Camera
Isabella Calvo

ELABORAÇÃO

Akikazu P. Tekeuki
Alessandra Regina Butnariu
Angélica Massarolli
Bruno Felipe Camera
Carine Fransciella Tormes
Carla da Cruz Fernandes
Cristina Sanini
Eduardo Bessa
Fabricio Coletti
Isabella Calvo
Jeison Lisboa Santos
Michely Karine dos Santos
Thassyane P. Tassinari
Wolfe Ferreira dos Santos

APOIO

Núcleo de Educação em Ciências *Tabebuia aurea*(NECTAR) – UNEMAT
Laboratório de Ecologia Comportamental da Reprodução (LECR) - UEPG
Programa Novos Talentos - CAPES

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	4
O APRENDIZADO PELOS JOGOS	5
ORIENTAÇÕES AOS PROFESSORES SOBRE O JOGO	6
A CLASSIFICAÇÃO DA IUCN.....	8
AS TÁTICAS DE GUERRA	9
COMO JOGAR COM SEUS ALUNOS	11
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	13
OUTRAS REFERÊNCIAS	13

APRESENTAÇÃO

O Núcleo de Educação em Ciências *Tabebuia aurea* (NECTAR) da Universidade do Estado de Mato Grosso do campus de Tangará da Serra, tem como um dos objetivos desenvolver ações para a formação de professores na área de ciências naturais e biologia através de palestras, oficinas, cursos e desenvolvimento de recursos didáticos que auxiliem os professores a melhor conduzir o ensino e facilitem a aprendizagem dos alunos, além de despertar nos mesmos o interesse por essa área que é tão vasta e dinâmica.

Este jogo foi desenvolvido como um recurso didático que contribua no ensino-aprendizagem sobre os animais, considerando as suas interações com o meio ambiente e o risco de extinção de animais tão belos e importantes ao ecossistema.

Ao apresentar o jogo, explicamos algumas formas de uso para os professores, a fim de facilitar a sua inserção em sala de aula, mas, sem dúvidas o público é livre para trabalhar o jogo em diversos outros momentos, inclusive como forma de entretenimento, já que o universo animal, muito grande e diversificado, oferece inúmeras possibilidades de ser compreendido. Neste manual, apresentamos “O aprendizado pelos jogos”; “Orientações aos professores sobre o jogo”; “Classificação da IUCN”; “Táticas de guerra”; e “Como jogar com seus alunos”, a fim de facilitar o uso do jogo na sala de aula.

Não podemos deixar de dizer que é fundamental que os professores tenham recursos diversos, para que possam variar as estratégias didáticas. Portanto, ao adquirir o presente jogo, você tem em mãos um material atualizado e divertido que pode ser utilizado em diversos conteúdos e em diversos momentos, proporcionando a educação, a conscientização e a socialização dos alunos, tendo em vista que o jogo deve ser em grupos.

Professora Angélica Massarolli

O APRENDIZADO PELOS JOGOS

A utilização de jogos didáticos ou pedagógicos é uma questão que vem se destacando no cenário educacional nos últimos anos (Alves, 2015). A utilização deste método como prática de ensino facilita o aprendizado e a compreensão do conteúdo de forma lúdica, motivadora e divertida, estreitando a relação dos conteúdos com o dia a dia e incentivando os alunos na elaboração de respostas, estratégias e criatividade para solucionar problemas (Longo, 2012).

Miranda (2002) sugere que o uso de jogos no ensino, auxilia no desenvolvimento de diversos outros aspectos, como a cognição, a afeição, a socialização, a motivação e a criatividade. Aspectos estes que são fundamentais para a construção do conhecimento, para convivência em sociedade, para a estimulação da curiosidade e da motivação pessoal na busca por mais conhecimento.

A apropriação do conhecimento e a aprendizagem são facilitadas quando são apresentadas como atividade lúdica, visto que os alunos ficam entusiasmados quando recebem a proposta de aprender de uma forma mais dinâmica e divertida, resultando em um aprendizado significativo (Campos, 2002).

Ainda segundo Campos (2002), o jogo é uma boa ferramenta para aprendizagem, visto que estimula o interesse do aluno, desenvolvendo níveis diferentes de experiência pessoal e social, possibilitando novas descobertas, desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade, além de tornar o professor um condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Assim, o jogo “Animal Combate” pode ser utilizado como promotor do ensino-aprendizagem em práticas escolares, aproximando os alunos do conhecimento científico e zoológico, permitindo uma convivência social, estimulando a curiosidade sobre informações que são próximas à realidade do ser humano e muitas vezes não são percebidas.

ORIENTAÇÕES AOS PROFESSORES SOBRE O JOGO

Este jogo foi desenvolvido por uma equipe de professores e alunos do curso de Licenciatura e Bacharelado em Ciências Biológicas/UNEMAT e por isso foi pensado para ser usado em disciplinas de ciências (ensino fundamental) e biologia (ensino médio). O jogo apresenta informações sobre cinco grupos de animais Vertebrados, que são os Peixes (A), os Anfíbios (B), os Repteis (C), as Aves (D) e os Mamíferos (E). Para cada um desses grupos apresentamos dez animais (que totalizam 50 cartas no jogo), que são encontrados no Brasil e exterior, sendo que foram selecionados animais que apresentam alguma importância na classificação da IUCN (União Internacional para a Conservação da Natureza), ou que seja um animal conhecido e que esta em risco de extinção como a nossa onça pintada.

Cada carta apresenta o **código** de acordo com o grupo a que pertence (A = Peixes, logo temos A1, A2, ..., A10), o **nome popular** (podendo este ser diferente em outras regiões do país), o **nome científico** (escrito de acordo com as normas do Código Internacional de Nomenclatura Zoológica), a **imagem** do animal, o **nome da família zoológica** a qual o animal pertence, tendo em vista a classificação sistemática proposta por Carolus Linnaeus (no século XVIII), em que os organismos são classificados em Reino, Filo, Classe, Ordem, Família, Gênero e Espécie. A **alimentação** do animal da carta também é apresentada, e abaixo iniciam as cinco informações que devem ser utilizadas para o jogo, sendo elas: o **tamanho e peso** do animal, o **tempo médio de vida**, o **número de filhotes**, a **classificação da IUCN** (Ver detalhes na página 8) e as **táticas de guerra** (Ver detalhes na página 9) que o animal possui, conforme a carta ilustrada ao lado.



Devido à quantidade de informações disponibilizadas pelas cartas, este jogo pode ser utilizado em diversos conteúdos abordados nas disciplinas de ciências ou biologia, sendo um auxílio para o professor em sala de aula, e, como mencionado anteriormente, estimulando a cognição, a afeição, a socialização, a motivação e a criatividade para criar estratégias para ganhar o jogo.

Assim, o jogo “Animal Combate” pode ser utilizado nas aulas de Ciências e/ou Biologia, em conteúdos como:

- ❖ O sistema de classificação dos organismos;
- ❖ A nomenclatura zoológica (família e espécie);
- ❖ Na ecologia trófica (cadeia alimentar), ecologia alimentar e a reprodução dos espécimes;
- ❖ Na biogeografia, sugerindo aos alunos que agrupem os animais das cartas por biomas;
- ❖ Na Educação Ambiental e conservação, para conscientizar os alunos de quais animais estão ameaçados de extinção e discutir as possíveis soluções.
- ❖ Em conteúdos de Evolução, abordando a especiação e adaptação dos animais ao ambiente como a camuflagem e o mimetismo, que são táticas de guerra.
- ❖ Etologia (Comportamento Animal), discutindo comportamentos como a tanatose, a agressão, o som de combate e os demais que são detalhados mais a diante.

Essas sugestões de conteúdos, que podem ser trabalhados utilizando o jogo Animal Combate, são dicas para os professores, os quais são livres para adaptar o jogo à necessidade da turma e aos conteúdos ministrados em sua disciplina.

Nas próximas páginas, são apresentadas as regras para o jogo e detalhadas informações sobre a IUCN e sobre as táticas de guerra utilizadas pelos animais que compõem o jogo.

A CLASSIFICAÇÃO DA IUCN

Dar subsídios científicos para tomadas de decisão conservacionistas sempre foi um desafio para os ambientalistas. Foi por isso que nos anos 60 a União Internacional para a Conservação da Natureza e dos Recursos Naturais (IUCN, na sigla em inglês) criou o primeiro documento desse tipo, a Lista Vermelha de Espécies Ameaçadas. Nesta lista as espécies são classificadas em totalmente extinta (EX na sigla em inglês usada pela IUCN), extinta na natureza (EW), criticamente ameaçada (CR), ameaçada (EN), vulnerável (VU), quase ameaçada (NT), pouco preocupante (LC), deficiente em dados (DD) ou não avaliada (NE). Os critérios para a classificação incluem o declínio da população, o tamanho e distribuição da população, a área de distribuição geográfica e o grau de destruição de seu habitat. Atualmente existem cerca de 20 mil espécies ameaçadas, quase 4 mil criticamente ameaçadas, mais de cinco mil em perigo e cerca de dez mil vulneráveis.

Categorias de Classificação da IUCN

	Categoria	Crítérios	Pontos no jogo
	LC	Não Ameaçada	1
	NE	Não avaliada	2
	DD	Dados insuficientes	3
Ameaçadas	NT	Tende a entrar na lista no futuro próximo	4
	VU	Ampla perda de habitat	5
	EN	Extinção no futuro próximo	6
	CR	Muito próxima da extinção	7
	EW	Só restam exemplares em cativeiro	8
	EX	Totalmente extinta	9

AS TÁTICAS DE GUERRA

Os animais na natureza apresentam características “Táticas” que são fundamentais para garantir a sua própria sobrevivência no ambiente dinâmico e competitivo que é a natureza, por isso, utilizamos o termo “Táticas de Guerra”, mas no sentido de sobrevivência e não que essas táticas são utilizadas apenas em brigas. Essas táticas são definidas por um conjunto de 10 características que podem ou não estar presentes nos animais que são apresentados no jogo. Há animais que não possuem nenhuma das táticas e outros que apresentam várias dessas táticas.

Segue a descrição de cada uma das táticas usada no jogo.

Símbolo	Descrição
CAMUFLAGEM 	A camuflagem é um conjunto de técnicas que permitem que um animal se torne indistinguível no ambiente em que habita, ou seja, em não ser reconhecido. Por exemplo: Se assemelha a serapilheira do solo da floresta dificultando ser identificado por predadores.
VENENO 	Veneno são substâncias tóxicas produzidas pelo animal e que pode produzir algum tipo enfermidade para outro indivíduo. Por exemplo: o veneno produzido por algumas serpentes que podem até levar à presa a morte.
TANATOSE 	Tanatose é a capacidade que alguns animais têm de se fingir de morto para confundir predadores. Por exemplo: Gambás ficam paralisados e com o corpo mole quando perturbados por um predador que só ataca presas vivas.
MIMETISMO 	Mimetismo é um conjunto de características que um organismo possui que faz com que ele seja confundido com outro organismo de outra espécie, ou seja, ele se “disfarça” de outro animal que assusta o seu predador. Por exemplo: a coral falsa tem um padrão de cor semelhante ao de espécies venenosas (coral verdadeira).
CAPACIDADE DE FUGA 	Capacidade de fuga indica meios que um organismo tem de se locomover (correr, pular, nadar, voar) para fugir de um predador. Por exemplo: Veados são ligeiros e fogem ao perceber um predador.
ODOR 	Odor são cheiros repugnantes devidos à produção de substâncias que provocam a percepção olfativa de outro organismo. Por exemplo: o mau cheiro do gambá.
FORÇA 	A força é uma capacidade utilizada em disputas por alimentos, fêmeas, território ou mesmo para fuga. Por exemplo: Queixadas, tubarões, alces que são animais muito fortes.

AGRESSIVIDADE 	Agressividade ou comportamento agressivo é normalmente utilizado para afugentar organismos de outras espécies para guardar território, alimento, procriação e afugentar possíveis predadores. Por exemplo: Os peixes Beta que não podem conviver em um mesmo aquário, pois se agriem.
ARMAS 	Armas são o conjunto de características de um organismo que podem ser usadas em uma batalha. Podem ser unhas, presas, secreções, odores, venenos, dentre outros. Por exemplo: O ferrão de uma arraia.
SOM DE COMBATE 	Som é o barulho produzido por um organismo que pode ser para afugentar concorrentes ou predadores. Por exemplo: Vocalização dos felinos machos em disputas.

COMO JOGAR COM SEUS ALUNOS

Animal Combate desenvolvido com algumas regras, mas estas podem ser adaptadas à realidade da sala de aula e/ou às necessidades do professor.

Além das 50 cartas do jogo, há também cinco cartas que possuem o resumo da regra do jogo e que devem ser distribuídas, uma para cada participante.

Regras Básicas

Participantes: podem jogar de duas a cinco pessoas, porém para sala de aula o mais indicado é cinco participantes, pois cada um receberá 10 cartas sortidas inicialmente.

Idade: A idade indicada é partir de sete anos.

Objetivo do Jogo

O objetivo Final do Animal Combate é ficar com todas as cartas do baralho, ou aquele que ficar com o maior número de cartas, pode ser considerado o vencedor.

Preparação

As cartas devem ser embaralhadas e distribuídas em número igual para cada um dos jogadores, assim, se o grupo tem cinco jogadores, cada uma receberá 10 cartas. Cada jogador mistura suas cartas e forma sua pilha de cartas, da qual só verá a primeira, ou seja, o aluno não pode escolher com qual animal quer competir na rodada, ele tem que competir com o animal que for o primeiro da pilha e não pode deixar os colegas verem as cartas subsequentes.

Como já mencionado, as cartas possuem informações sobre animais, como: tamanho e peso, tempo de vida, Nº de filhotes, status de conservação da IUCN e táticas de guerra. É com estas informações que cada um vai jogar.

Como jogar

Se você é o primeiro a jogar, escolha, entre as informações contidas em sua primeira carta, aquela que você julga ter o valor capaz de ser maior que o valor da mesma informação que se encontra na carta que seus adversários têm em mãos.

Por exemplo, você escolhe a informação “**tamanho e peso**”, menciona-a em voz alta e abaixa a carta na mesa. Imediatamente todos os outros jogadores abaixam a primeira carta de suas pilhas e conferem o valor da informação. Cada jogador deve apresentar o seu animal de forma completa, lendo todas as informações contidas na carta e dar ênfase à característica que está valendo na rodada. Quem tiver o valor mais alto para o item solicitado, ganhará as cartas da mesa e as coloca embaixo de sua pilha.

O próximo jogador será o que venceu a rodada anterior. Assim prossegue o jogo até que um dos participantes fique com todas as cartas do baralho, vencendo a partida.

Se dois ou mais jogadores abaixam cartas com o mesmo valor máximo, os demais participantes deixam suas cartas na mesa e a vitória será decidida entre os que empataram. Para isso, quem escolheu inicialmente diz um novo item de sua próxima carta, ganhando as cartas da rodada quem tiver o valor mais alto.

O participante cuja carta da rodada for marcada como "Animal Combate" automaticamente ganha a rodada, a não ser que a carta de um dos participantes seja número 1, ex: A1, B1, C1, etc., quando este ganha a rodada e, conseqüentemente, a carta " Animal Combate ".

No caso do item IUCN ser o escolhido, ganha o animal que estiver com a categoria mais ameaçada, e para a tática de guerra ganha quem tiver mais tipos de táticas “símbolos” na categoria e, em caso de empate nessas categorias, funcionará o quesito da mesma maneira para as demais categorias.

Agora que já sabemos as regras vamos lá e bom jogo!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alves, F. Gamification, como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: DVS Editora. 2015.

Campos, L.M.;Bortoloto, T.M.; Felício, A.K.C. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. p.47-60. 2002. Disponível em: www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf

Longo, V.C.C. Vamos jogar? Jogos como recursos didáticos no ensino de Ciências e Biologia. Prêmio Professor Rubens Murillo Marques 2012. Incentivo a quem ensina a ensinar. p.129-157, 2012. Disponível em: http://www.fcc.org.br/pesquisa/jsp/premioIncentivoEnsino/arquivo/textos/TextosFCC_35_Vera_Carolina_Longo.pdf

Miranda, S. 2002. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. Linhas Críticas, Brasília, v.8, n.14, Jan/Jul, p. 21-34, 2002. Disponível em: <http://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/viewFile/6493/5248>

OUTRAS REFERÊNCIAS

Alcock, J., Comportamento Animal, Uma Abordagem Evolutiva. Porto Alegre, Grupo A. 2011.

Hickman, C.P., Princípios Integrados de Zoologia. Rio De Janeiro: Ed. Guanabara Koogan. 2004.

Hildebrand, M. Análise da Estruturas dos Vertebrados. São Paulo: Atheneu, 1995.

Pough, H., Janis, C., Heiser, J., A Vida dos Vertebrados. Rio De Janeiro: Atheneu. 2003.

Cartas do Jogo Animal Combate

Você pode imprimi-las e utiliza-las com seus alunos!

A1

TUBARÃO BRANCO*Carcharodon carcharias***Família:** Carcharhonidae**Alimentação:** mamíferos aquáticos, peixes, carcaças**TAMANHO E PESO** 8 m / 3150 Kg**TEMPO DE VIDA** 30 anos**Nº DE FILHOTES** 4 - 10 ovos**IUCN** VU**TÁTICAS DE GUERRA** 

A2

PEIXE BETA*Betta splendens***Família:** Osphronemidae**Alimentação:** pequenos invertebrados**TAMANHO E PESO** 10 cm / 20 g**TEMPO DE VIDA** 10 anos**Nº DE FILHOTES** 3 - 6 ovos**IUCN** VU**TÁTICAS DE GUERRA** 

A3

CAVALO MARINHO*Hippocampus guttulatus***Família:** Syngnathidae**Alimentação:** pequenos invertebrados**TAMANHO E PESO** 15 cm / até 100g**TEMPO DE VIDA** Até 1 ano**Nº DE FILHOTES** Até 400 filhotes**IUCN** DD**TÁTICAS DE GUERRA** 

A4

PINTADO*Pseudoplatystoma corruscans***Família:** Pimelodidae**Alimentação:** peixes**TAMANHO E PESO** 1,5 m / 80 Kg**TEMPO DE VIDA** 9 anos**Nº DE FILHOTES** 17 milhões de ovos**IUCN** VU**TÁTICAS DE GUERRA** 

A5

DOURADO*Salminus maxillosus***Família:** Characidae**Alimentação:** peixes**TAMANHO E PESO** 1 m / até 20 Kg**TEMPO DE VIDA** 15 anos**Nº DE FILHOTES** 200.000 ovos por posta**IUCN** VU**TÁTICAS DE GUERRA** 

A6

PIRARUCU*Arapaima gigas***Família:** Osteoglossidae**Alimentação:** peixes, caramujos, tartarugas, cobras, gafanhotos, plantas**TAMANHO E PESO** 4,5 m / 200 Kg**TEMPO DE VIDA** 18 anos**Nº DE FILHOTES** 1000**IUCN** DD**TÁTICAS DE GUERRA** 

A7

PIRANHA*Pygocentrus nattereri***Família:** Characidae**Alimentação:** carcaças em geral**TAMANHO E PESO** 50 cm / 4 Kg**TEMPO DE VIDA** 6 anos**Nº DE FILHOTES** 5000**IUCN** LC**TÁTICAS DE GUERRA** 

A8

LAMBARÍ*Astyanax bimaculatus***Família:** Characidae**Alimentação:** frutos, sementes, insetos, vegetais e outros peixes**TAMANHO E PESO** 17 cm / 91 g**TEMPO DE VIDA** 18 anos**Nº DE FILHOTES** 400 ovos por ano**IUCN** NT**TÁTICAS DE GUERRA** 

A9

ATUM*Thunnus alalunga***Família:** Scombridae**Alimentação:** peixes, cefalópodes e crustáceos**TAMANHO E PESO** 1,4 m / 60 Kg**TEMPO DE VIDA** 9 anos**Nº DE FILHOTES** 1,5 milhão**IUCN** NT**TÁTICAS DE GUERRA** 

A10

CARPA*Cyprinus carpio***Família:** Ciprinidae**Alimentação:** insetos e frutos**TAMANHO E PESO** 1,5 m / 45 Kg**TEMPO DE VIDA** até 200 anos**Nº DE FILHOTES** 1 milhão**IUCN** NT**TÁTICAS DE GUERRA** não possui

B1

PERERECA DO KAMBÔ*Phyllomeusa bicolor*

Família: Hylidae
Alimentação: artrópodes

TAMANHO E PESO 11 cm / 100 g

TEMPO DE VIDA 10 anos

Nº DE FILHOTES 100

IUCN LC

TÁTICAS DE GUERRA



B2

SALAMANDRA*Bolitoglossa altamazonica*

Família: Plethodontidae
Alimentação: artrópodes

TAMANHO E PESO 4 cm / 5 g

TEMPO DE VIDA 5 anos

Nº DE FILHOTES 10

IUCN LC

TÁTICAS DE GUERRA



B3

CECÍLIA*Siphonops annulatus*

Família: Caeciliidae
Alimentação: artrópodes e vermes do solo

TAMANHO E PESO 50 cm / 200 g

TEMPO DE VIDA 7 anos

Nº DE FILHOTES 5 - 16 ovos

IUCN LC

TÁTICAS DE GUERRA



B4

SALAMANDRA DE FOGO*Salamandra salamandra*

Família: Salamandridae
Alimentação: artrópodes e vermes

TAMANHO E PESO 30 cm / 40 g

TEMPO DE VIDA 20 anos

Nº DE FILHOTES 15 - 17

IUCN LC

TÁTICAS DE GUERRA



B5

PERERECA DE VIDRO*Vitreorana uranoscopum*

Família: Ventrolenidae
Alimentação: insetos

TAMANHO E PESO 2,1 cm / 5 g

TEMPO DE VIDA 10 anos

Nº DE FILHOTES 30 ovos

IUCN LC

TÁTICAS DE GUERRA



B6

RÃ PIMENTA*Leptodactylus labyrinthicus*

Família: Leptodactylidae
Alimentação: artrópodes e vermes

TAMANHO E PESO 15 cm / 170 g

TEMPO DE VIDA 6 anos

Nº DE FILHOTES 1000

IUCN LC

TÁTICAS DE GUERRA



B7

SAPO FOLHA*Rhinhenella margaritifera*

Família: Bufonidae
Alimentação: artrópodes, moluscos e vermes

TAMANHO E PESO 5 cm / 15 g

TEMPO DE VIDA 8 anos

Nº DE FILHOTES 500

IUCN LC

TÁTICAS DE GUERRA



B8

AXOLOTE*Ambystoma mexicanus*

Família: Ambystomatidae
Alimentação: vermes aquáticos e artrópodes aquáticos

TAMANHO E PESO 23 cm / 200 g

TEMPO DE VIDA 15 anos

Nº DE FILHOTES 1000

IUCN CR

TÁTICAS DE GUERRA não tem

B9

SALAMANDRA GIGANTE*Andrias davidianus*

Família: Cryptobranchidae
Alimentação: artrópodes, vermes e pequenos vertebrados

TAMANHO E PESO 180 cm / 25 kg

TEMPO DE VIDA 52 anos

Nº DE FILHOTES 500 ovos

IUCN CR

TÁTICAS DE GUERRA



B10

RÃ DOURADA*Phylllobates terribilis*

Família: Dendrobatidae
Alimentação: artrópodes, principalmente formigas

TAMANHO E PESO 4 cm / 12 g

TEMPO DE VIDA 10 anos

Nº DE FILHOTES 20 ovos

IUCN EN

TÁTICAS DE GUERRA



C1

TARTARUGA MARINHA*Chelonia mydas***COMBAT****Família:** Cheloniidae**Alimentação:** vegetais**TAMANHO E PESO** 1,2 m / 200 kg**TEMPO DE VIDA** 80 anos**Nº DE FILHOTES** 150 ovos**IUCN** EN**TÁTICAS DE GUERRA**

C2

JABUTI*Chelonoidis carbonaria***Família:** Testudinidae**Alimentação:** vegetais e carcaça**TAMANHO E PESO** 30 cm / 12 kg**TEMPO DE VIDA** 100 anos**Nº DE FILHOTES** 5 ovos**IUCN** VU**TÁTICAS DE GUERRA**

C3

TARTARUGA DA AMAZÔNIA*Podocnemis expansa***Família:** Podocnemididae**Alimentação:** vegetais**TAMANHO E PESO** 90 cm / 50 kg**TEMPO DE VIDA** 70 anos**Nº DE FILHOTES** 40 - 160 ovos**IUCN** CD**TÁTICAS DE GUERRA**

C4

COBRA CORAL*Micrurus frontalis***Família:** Elapidae**Alimentação:** outras cobras e lagartos**TAMANHO E PESO** 130 cm / 1,5 kg**TEMPO DE VIDA** 13 anos**Nº DE FILHOTES** 10 ovos**IUCN** NE**TÁTICAS DE GUERRA**

C5

SUCURI VERDE*Eunectes murinus***Família:** Boidae**Alimentação:** peixes, aves, tartarugas, jacarés**TAMANHO E PESO** 8 m / 200 kg**TEMPO DE VIDA** 40 anos**Nº DE FILHOTES** 20 - 40**IUCN** NE**TÁTICAS DE GUERRA**

C6

JACARÉ DO PAPO AMARELO*Caiman latirostris***Família:** Alligatoridae**Alimentação:** peixes, aves e mamíferos**TAMANHO E PESO** 3,5 m / 70 kg**TEMPO DE VIDA** 25 anos**Nº DE FILHOTES** 40 ovos por ninhada**IUCN** LC**TÁTICAS DE GUERRA**

C7

JARARACA PINTADA*Bothrops neuwiedi***Família:** Viperidae**Alimentação:** ratos, centopéias e anfíbios**TAMANHO E PESO** 70 cm / 120 g**TEMPO DE VIDA** 15 anos**Nº DE FILHOTES** 20**IUCN** EN**TÁTICAS DE GUERRA**

C8

LAGARTINHO DA PRAIA*Liolaemus lutzae***Família:** Liolaemidae**Alimentação:** pequenos invertebrados**TAMANHO E PESO** 8 cm / 12 g**TEMPO DE VIDA** 3 anos**Nº DE FILHOTES** 4 ovos**IUCN** VU**TÁTICAS DE GUERRA**

C9

CAMALEÃO*Chamaeleo chamaeleon***Família:** Chamaeleonidae**Alimentação:** insetos**TAMANHO E PESO** 50 cm / 2,5 kg**TEMPO DE VIDA** 18 anos**Nº DE FILHOTES** 20 - 30 ovos**IUCN** LC**TÁTICAS DE GUERRA**

C10

DRAGÃO DE KOMODO*Varanus komodoensis***Família:** Varanidae**Alimentação:** carcaças, invertebrados, aves e mamíferos**TAMANHO E PESO** 2,5 m / 70 kg**TEMPO DE VIDA** 50 anos**Nº DE FILHOTES** 20 ovos**IUCN** VU**TÁTICAS DE GUERRA**

D1

SERIEMA*Cariama cristata*

Família: Cariamidae
Alimentação: insetos e pequenos roedores e escamados

TAMANHO E PESO 80 - 90 cm / 1,4 Kg

TEMPO DE VIDA 10 anos

Nº DE FILHOTES 2 OVOS

IUCN LC

TÁTICAS DE GUERRA



D2

CARCARÁ*Caracara plancus*

Família: Falconidae
Alimentação: animais, carcaça e frutos

TAMANHO E PESO 51 - 58 cm / 1,2 kg

TEMPO DE VIDA 15 anos

Nº DE FILHOTES 3 OVOS

IUCN LC

TÁTICAS DE GUERRA



D3

TUCANO*Ramphastos toco*

Família: Ramphastidae
Alimentação: frutos, insetos e ovos

TAMANHO E PESO 59 cm / 540 g

TEMPO DE VIDA 40 anos

Nº DE FILHOTES 2 - 4 ovos

IUCN LC

TÁTICAS DE GUERRA



D4

CORUJA BURAQUEIRA*Athene cunicularia*

Família: Strigidae
Alimentação: insetos, roedores, anfíbios e répteis

TAMANHO E PESO 23 cm / 1,5 kg

TEMPO DE VIDA 9 anos

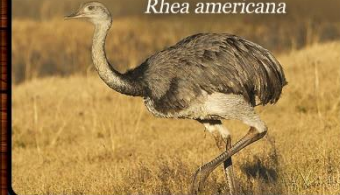
Nº DE FILHOTES 6 - 11 ovos

IUCN LC

TÁTICAS DE GUERRA



D5

EMA*Rhea americana*

Família: Rheidae
Alimentação: frutos, insetos e pequenos animais

TAMANHO E PESO 1,60 cm / 36 kg

TEMPO DE VIDA 40 anos

Nº DE FILHOTES 12 ovos

IUCN NT

TÁTICAS DE GUERRA



D6

ARARA AZUL GRANDE*Anodorhynchus hyacinthinus*

Família: Psittacidae
Alimentação: frutos e coquinhos

TAMANHO E PESO 101 cm / 1,5 kg

TEMPO DE VIDA 30 anos

Nº DE FILHOTES 1 - 3 ovos

IUCN VU

TÁTICAS DE GUERRA



D7

TUIUIÚ*Jabiru mycteria*

Família: Ciconiidae
Alimentação: invertebrados e pequenos vertebrados

TAMANHO E PESO 1,40 cm / 8 kg

TEMPO DE VIDA 30 anos

Nº DE FILHOTES 4 ovos

IUCN LC

TÁTICAS DE GUERRA



D8

GARÇA*Ardea alba*

Família: Ardeidae
Alimentação: peixes, anfíbios e invertebrados

TAMANHO E PESO 99 cm / 1 kg

TEMPO DE VIDA 3 anos

Nº DE FILHOTES 5 - 6 ovos

IUCN LC

TÁTICAS DE GUERRA



D9

JOÃO DE BARRO*Furnarius rufus*

Família: Furnariidae
Alimentação: insetos e minhocas

TAMANHO E PESO 18 - 20 cm / 49 g

TEMPO DE VIDA 3 anos

Nº DE FILHOTES 3 - 4 ovos

IUCN LC

TÁTICAS DE GUERRA



D10

BEM TE VI*Pitangus sulphuratus*

Família: Tyrannidae
Alimentação: insetos

TAMANHO E PESO 23 cm / 60 g

TEMPO DE VIDA 2 anos

Nº DE FILHOTES 2 - 4 ovos

IUCN LC

TÁTICAS DE GUERRA



E1 **OURIÇO PRETO**
Chaetomys subspinosus

Família: Erethizontidae
Alimentação: frutos

TAMANHO E PESO	60 cm / 2 kg
TEMPO DE VIDA	20 anos
Nº DE FILHOTES	3
IUCN	VU
TÁTICAS DE GUERRA	

E2 **CAPIVARA**
Hydrochoerus hydrochaeris

Família: Hydrochoeridae
Alimentação: capim e ervas

TAMANHO E PESO	120 cm / 80 kg
TEMPO DE VIDA	20 anos
Nº DE FILHOTES	5
IUCN	LC
TÁTICAS DE GUERRA	

E3 **SAGUI DA SERRA**
Callithrix flaviceps

Família: Cebidae
Alimentação: plantas, insetos, pequenos invertebrados

TAMANHO E PESO	45 cm / 600 g
TEMPO DE VIDA	10 anos
Nº DE FILHOTES	2
IUCN	EN
TÁTICAS DE GUERRA	

E4 **GAMBÁ**
Didelphis marsupialis

Família: Didelphidae
Alimentação: ovos, frutas e invertebrados

TAMANHO E PESO	50 cm / 5 Kg
TEMPO DE VIDA	5 anos
Nº DE FILHOTES	6
IUCN	LC
TÁTICAS DE GUERRA	

E5 **TAMANDUÁ BANDEIRA**
Myrmecophaga tridactyla

Família: Myrmecophagidae
Alimentação: formigas, cupins e larvas

TAMANHO E PESO	120 / 41 Kg
TEMPO DE VIDA	25 anos
Nº DE FILHOTES	1
IUCN	VU
TÁTICAS DE GUERRA	

E6 **JAVALÍ**
Sus scrofa

Família: Suidae
Alimentação: onívoro

TAMANHO E PESO	140 cm / 200 Kg
TEMPO DE VIDA	30 anos
Nº DE FILHOTES	3 - 5
IUCN	LC
TÁTICAS DE GUERRA	

E7 **IRARA**
Eira barbara

Família: Mustelidae
Alimentação: onívora

TAMANHO E PESO	40 cm / 10 Kg
TEMPO DE VIDA	10 anos
Nº DE FILHOTES	2
IUCN	LC
TÁTICAS DE GUERRA	

E8 **ONÇA PINTADA**
Panthera onca

Família: Felidae
Alimentação: mamíferos

TAMANHO E PESO	180 cm / 100 Kg
TEMPO DE VIDA	12 anos
Nº DE FILHOTES	1
IUCN	NT
TÁTICAS DE GUERRA	

E9 **BICHO PREGUIÇA**
Bradypus torquatus

Família: Bradypodidae
Alimentação: folhas e brotos

TAMANHO E PESO	70 cm / 6 Kg
TEMPO DE VIDA	40 anos
Nº DE FILHOTES	1
IUCN	VU
TÁTICAS DE GUERRA	

E10 **LOBO GUARÁ**
Chrysocyon brachyurus

Família: Canidae
Alimentação: onívoro

TAMANHO E PESO	120 cm / 20 Kg
TEMPO DE VIDA	20 anos
Nº DE FILHOTES	1 - 3
IUCN	NT
TÁTICAS DE GUERRA	

